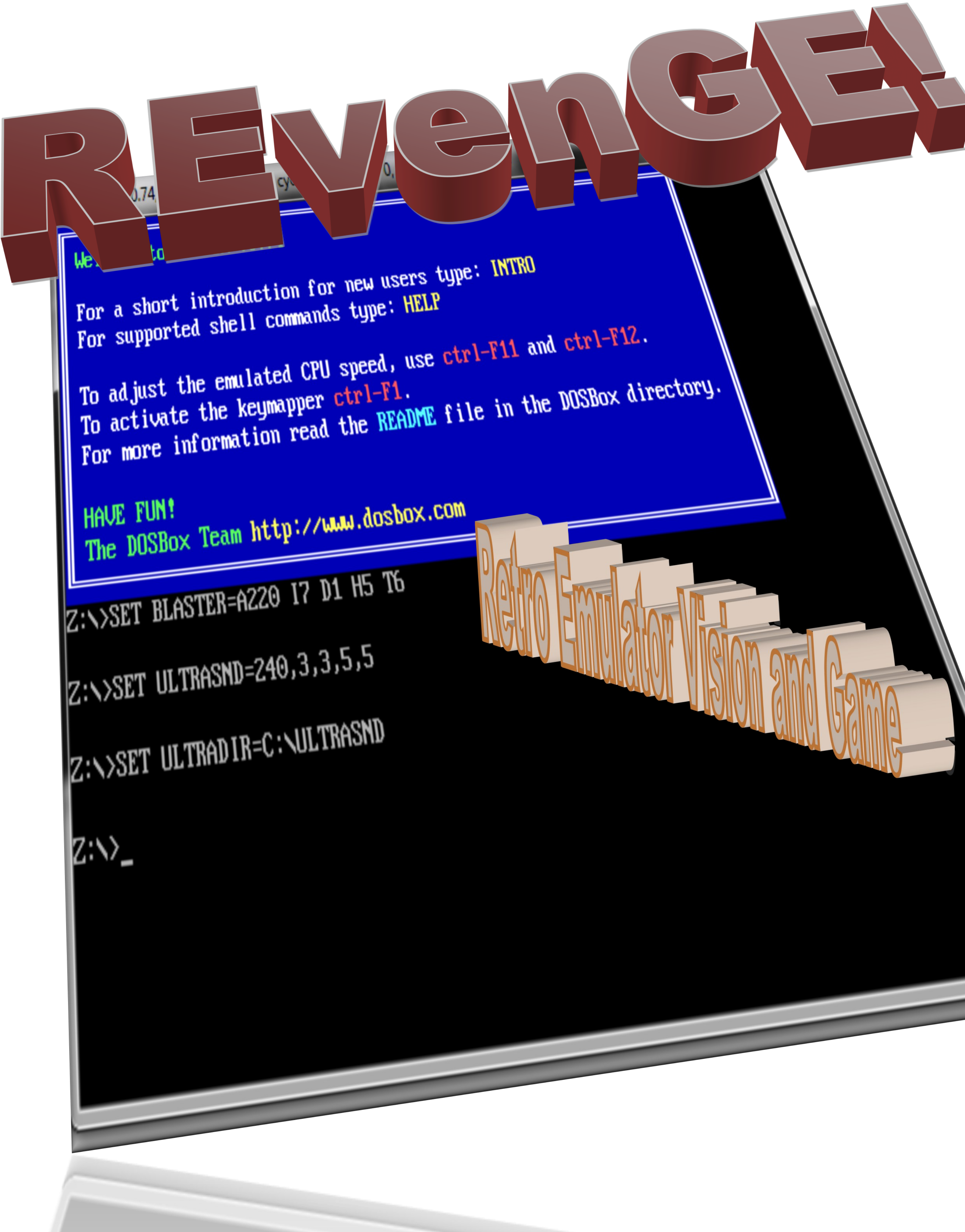

REvenGE!
Retro Emulator Vision and Game
For a short introduction for new users type: INTRO
For supported shell commands type: HELP
To adjust the emulated CPU speed, use ctrl-F11 and ctrl-F12.
To activate the keymapper ctrl-F1.
For more information read the README file in the DOSBox directory.
HAVE FUN!
The DOSBox Team http://www.dosbox.com
Z:\>SET BLASTER=A220 I7 D1 H5 T6
Z:\>SET ULTRASND=240,3,3,5,5
Z:\>SET ULTRADIR=C:\ULTRASND
Z:\>_

NUMERO 2

FEBBRAIO 2014

RETRO EMULATOR VISION AND GAME

REVenGE!

Editoriale

Eccoci giunto al secondo numero di questa modesta fanzie che ha avuto un discreto successo nel suo primo numero malgrado alcuni nostri grossolani errori.

Da questo numero cercheremo di migliorare ancora e per farlo abbiamo deciso di fondere il notiziario di Retro Trailer Fanzine con REVenGe!

Revenge è legata al progetto Retro Trailer e quindi tra le nostre pagine cercheremo di linkare i video e programmi per cercare di dare un extra in più a quello che leggerete.

La critica al primo numero è stata pesante, ma tutto questo ci servirà da lezione per migliorare sempre di più e la critica avuta sarà costruttiva.

E ora dopo avervi annoiato con questo Editoriale, passiamo alla lettura vera e propria.

Grazie a tutti quelli che ci hanno letto e chi ci ha aiutato a migliorare.

Il logo ufficiale di questa fanzine

Sommario:

DOSBox Tutorial Parte 2	3-4-5
Warcraft II—Tides of Darkeness	3
Menu in DOS	4
Bad Dudes vs Dragon Ninja	5
Microprocessori e Coprocessori	6-7-8
Barbarian	9
Afterburnerr e Conlusione	10

DOSBOX TUTORIAL PARTE 2

Nello scorso numero abbiamo visto le basi per iniziare ad usare questo emulatore e in questo numero vedremo altre interessanti cose.

Abbiamo detto che grazie al file di configurazione "**dosbox.conf**" possiamo fare di tutto e ora vediamo come modificarlo per avviare i giochi direttamente dall'eseguibile.

```
[autoexec]
# Lines in this section will
# You can put your MOUNT lin
```

Entriamo con il nostro editor di testo preferito nel "**dosbox.conf**" e andiamo in fondo alla pagine dove c'è scritto **"[autoexec]"** e aggiungiamo i comandi per lanciare il gioco:

```
[autoexec]

mount c .
c:
cd barba
barb
```

montiamo C in locale, poi ci spostiamo direttamente in C: e infine scriviamo il percorso del gioco e l'eseguibile.

Quando cliccheremo sull'icona di DOSBox.exe il gioco si avvierà automaticamente.

Questa soluzione però non è da preferire perché in pratica vi impedisce di giocare ad altri giochi che avete copiato o installato, quindi ora vediamo come creare due startup personalizzate per eseguire i due giochi del nostro tutorial.

Abbiamo duplicato il file "**dosbox.conf**" in due file di configurazione chiamati rispettivamente "**barba.conf** "e "**ninja.conf**" e abbiamo creato in "**autoexec**" le nostre configurazioni personalizzate.

```
[autoexec]
mount c .
c:
cd barba
barb
```

```
[autoexec]
mount c .
c:
cd ninja
dudes
```

Ecco le nostre due configurazioni che sono però ora completamente slegate da DOSBox dato che quest'ultimo esegue solo il file "**dosbox.conf**".

Come fare allora a caricarle?

A questo punto dobbiamo crearci un file batch per eseguire questi giochi:

```
barba - Blocco note
File   Modifica   Formato   Visualizza   ?
dosbox.exe -conf barba.conf
```

```
ninja - Blocco note
File   Modifica   Formato   Visualizza   ?
dosbox.exe -conf ninja.conf
```

Creiamo un file chiamato barba.bat e un ninja.bat.

A questo punto non ci resta che eseguire uno dei due "**.bat**" e far partire il gioco desiderato.

Ora vediamo qualcosa di più complesso come installare un gioco da CD-ROM e per questa prova usiamo il gioco *Warcraft II—Tides of Darkness*

Nel numero scorso abbiamo detto che ci sono due modi per usare il CD-ROM: usare un lettore fisico oppure usare un immagine del gioco.

Per prima cosa ci creiamo un "**war2.conf**" per poter smanettare come ci piace per eseguire al meglio il gioco.

UNITA' FISICA:

Il nostro gioco si trova nel lettore F:\ e nel nostro "**War2.conf**" lo configuriamo per leggere il CD-ROM nel nostro lettore.

Prima ci creiamo C: nella cartella di dosbox e poi montiamo il CD-ROM

```
[autoexec]
mount c .
mount d f:\ -t cdrom
```

Continua nella prossima pagina, ma intanto potete leggere qualcosa su Warcraft II.

WARCRAFT II—TIDES OF DARKNESS

Warcraft II è un gioco della Blizzard, uno strategico in tempo reale con lo scopo di conquistare tutto il territorio e scacciare i nostri avversari.

Il gioco prevede solo due campagne dove se sceglieremo di essere gli Umani dovremo eliminare gli Orchi e diventare i padroni del territorio. Se invece decidiamo di essere gli Orchi dovremo sbarazzarci dei nostri nemici Umani.

In entrambe le campagne abbiamo lo stesso gioco, quindi creare fattorie, trovare miniere per l'oro, abbattere gli alberi per avere le materie prime per costruire abitazioni e anche trovare il cibo, ma anche creare un armata di combattenti che attacchino e difendano i nostri avamposti.

Warcraft II in azione

La versione Italiana del gioco ha la voce del narratore, Mario Balzarotti, alias Sirio del Dragone nei Cavalieri dello Zodiaco.

Un gioco bello e raccomandato a tutti gli amanti di questo genere, ma anche a chi non è portato per pianificare battaglie o difese del territorio.

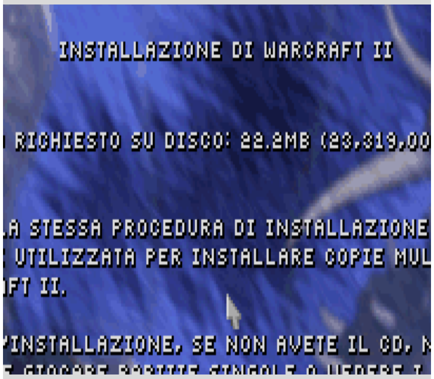
La versione Italiana ha nella voce del narratore un extra in più nel giudizio.

DOSBOX TUTORIAL PARTE 2

A questo punto clicchiamo due volte su War2.bat per lanciare DOSBox e montare il CD-ROM.

Una volta dentro DOSBox, MS-DOS ci dice che il CD-ROM è stato montato in D e quindi entriamo nel CD-ROM scrivendo D: e poi “install”.

Questa è la schermata di installazione.

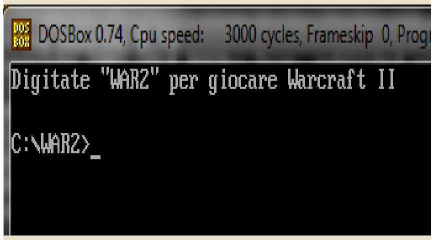


Una volta installato tutto quanto, dobbiamo configurare la scheda audio:

Di default il programma trova la Gravis Ultrasound, ma la ignoriamo e scegliamo invece la Sound Blaster 16 e poi la configuriamo in automatico eseguendo i test per vedere se abbiamo fatto tutto per bene.

Dobbiamo configurare l’audio due volte per musica ed effetti.

Finita l’installazione MS-DOS ci comunica dove si trova il gioco installato e come fare a eseguirlo.



A questo punto dobbiamo andare a modificare il nostro “**War2.conf**” e aggiungere queste informazioni.

```
[autoexec]
mount c .
mount d f:\ -t cdrom
c:
cd war2
war2
```

Aggiungiamo C: per entrare nella cartella C locale, scriviamo il percorso dove si trova e l’eseguibile.

Salviamo il tutto e lanciamo il nostro War2.bat e giochiamo a Warcraft II dal CD.

IMMAGINE ISO

Convertiamo il CD del gioco in un immagino iso (meglio creare un immagine BIN/CUE).

Creiamo un'altra configurazione e questa volta la chiamiamo “**war2iso.conf**” e creiamo anche un “**War2iso.bat**” (con i comandi visti prima, quindi DOSBOX.EXE –conf war2iso.conf.).

In war2iso.conf facciamo così:

```
[autoexec]
mount c .
imgmount d "./war2cd/war2.cue" -t iso -fs iso
d:
```

Dato che abbiamo montato C nella nostra cartella di Dosbox e abbiamo la nostra iso in una cartella chiamata “war2cd” questa sintassi ci permette di montare il CD-ROM.

Attenzione!!!

Con le immagini “**.iso**” e “**.img**” il comando è “**-t cdrom**”, mentre per i file “**.cue**” è “**-t iso –fs iso**” altrimenti le immagine non vengono riconosciute.

Aggiungendo poi “D:” entriamo direttamente nel CD-ROM.

Scriviamo “Install” e rifacciamo la stessa identica procedura di prima per giungere alla schermata dove il DOS ci dice come avviare il gioco.

```
[autoexec]
mount c .
imgmount d "./war2cd/war2.cue" -t iso -fs iso
c:
cd war2cd
war2
```

Stessa procedura e avviamo il gioco senza il rumore del CD-ROM che gira nel nostro lettore e lasciandoci anche l’unità libera.

Continua nella prossima pagina.

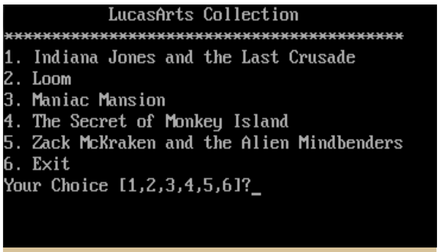
MENU in MS-DOS

Sicuramente molti avranno avuto modo di vedere quei database con menu per eseguire il programma che interessa, oppure per scompattarlo nella directory voluta oppure vedere altre informazioni.

Normalmente questi menu sono in giochi o programmi per quei sistemi operativi che hanno un interfaccia grafica unita all’uso del mouse che ci permette di muoverci tra le varie opzioni.

Ma come si comporta MS-DOS caratterizzato dalla sua shell che tutto sembra tranne che amichevole e che a guardarlo ci incute anche un po di terrore?

MS-DOS è in grado di fare le stesse cose anche se con le dovute limitazioni, ma ci permette di creare un menu con una grafica testuale o anche grafica per eseguire i nostri programmi o giochi preferiti.



Semplice menu per avviare giochi.

DOSBOX TUTORIAL PARTE 2

In questo tutorial abbiamo visto come eseguire tre giochi, Barbarian, Dragon Ninja e Warcraft II in vari modi.

Ora vediamo di creare un menu interattivo molto semplice dovuto all'ambiente tipico di MS-DOS.

Questo menu ci permetterà di vedere la lista dei giochi inclusi, di scegliere quale gioco lanciare oppure uscire dal menu.

Per prima cosa facciamo una copia di "**dosbox.conf**" e rinominiamo la copia come "**menu.conf**".

Editiamo il nuovo file e sotto "[**autoexec**]" creiamo il nostro menu personalizzato:

```
[autoexec]

@echo off

:start
cls
echo            Revenge! Tutorial
echo ******************************************
echo 1. Barbarian
echo 2. Dragon Ninja
echo 3. Warcraft II - Tides of Darkness
echo 4. Exit
choice /c1234 Your Choice
if errorlevel 4 goto exit
if errorlevel 3 goto war2cd
if errorlevel 2 goto ninja
if errorlevel 1 goto barba


:barba
mount c .
c:
cd barba
call barb.exe
cd..
goto start

:ninja
mount c .
c:
cd ninja
call dudes.com
cd..
goto start

:war2cd
mount c .
imgmount d "./war2cd/war2.cue" -t iso -fs iso
c:
cd war2cd
call war2.exe
cd..
goto start

:exit
exit
```

Se vogliamo creare un menu di giochi DOS iniziamo il nostro script con :start e cls seguiti da "**echo"** che ci serve per creare il testo o la tavola del nostro menu.

Nelle linee che creiamo con "**echo**" mettiamo il nome completo del gioco o del programma che vogliamo sia visualizzato su schermo.

Il comando "**choice /c**" seguito da numeri o lettere ci permette di lanciare il gioco o il programma che viene assegnato ad un numero o una lettera.

"**If errorlevel x goto gioco**" rappresenta l'errore di uscita necessario al buon funzionamento del menu e va scritto esattamente come si vede nell'immagine allegata e dopo il comando "**goto**" bisogna indicare le cartelle dei giochi, esattamente lo stesso nome perché tutto questo è legato con i comandi che vengono dopo e va scritto in ordine inverso, cioè si inizia dall'ultima voce.

Quindi se abbiamo 4 voci come in questo caso e l'ultima voce è il comando di uscita (exit), si inizia con:

If errorlevel 4 goto exit e via così via.

Bisogna ora associare i numeri o le lettere ai giochi e va fatto nell'ordine in cui sono scritti nelle line "**echo**".

Dato che abbiamo creato questi 3 giochi nella cartella di DOSBox dobbiamo creare qui un C locale e quindi per ogni gioco dobbiamo aggiungere il comando:

Mount c . seguito da C:

Il comando "**call**" serve per richiamare un eseguibile e "**goto start**" serve per tornare al menu una volta usciti dal programma. Questa è un funziona importante su una vera macchina però da DOSBox possiamo tranquillamente uscire chiudendo la sua finestra.

Attenzione però che lo script va scritto esattamente così perché se manca anche una sola voce non funzionerà.

Questo è uno dei menu più semplici da realizzare, ma con una buona e profonda conoscenza del DOS sarà possibile creare menu ancora più personalizzati con immagini e audio.

Termina qui questo tutorial e tutto quello che è scritto qui è applicabile su ogni piattaforma dove gira DOSBox, quindi su AmigaOS 3, AmigaOS 4, MorphOS, Linux, MacOS, Haiku ecc.

Speriamo di essere stati in qualche modo di aiuto e di non aver annoiato il lettore.

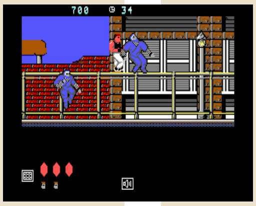
Bad Dudes vs Dragon Ninja

Il Coin-op Dragon Ninja, gioco di genere Beat'em-up giunge su computer in due versioni, una Europea chiamata come si legge nel titolo, mentre quella Americana si chiama Dragon Ninja.

Il gioco ci vede impersonare due picchiatori da strada, Striker e Blade che a forza di pugni dovranno sgominare un clan di ninja, chiamati Dragon Ninja, che hanno rapito il presidente degli Stati Uniti, Ronnie.

E un picchia duro piacevole e con molti nemici di vario genere e con un nemico di fine livello che ha delle abilità speciali.

Anche noi però abbiamo un colpo speciale, il pugno di fuoco che può eliminare più nemici in un colpo solo o fare più male contro il boss di fine livello.



Bad Dudes in tutto il suo splendore nella versione DOS

Il gioco è chiaramente ispirato al film "Guerriero Americano" del 1985.

Il gioco è vecchio, ma è sempre un piacere giocarci e gira bene su ogni piattaforma dove è stato convertito.

Consigliatissimo e raccomandatissimo.

MICROPROCESSORI E COPROCESSORI: Motorola MC68020 e MC68EC020

Il 68020 integra una grande quantità di miglioramenti rispetto alla precedente serie di questa famiglia di microprocessori.

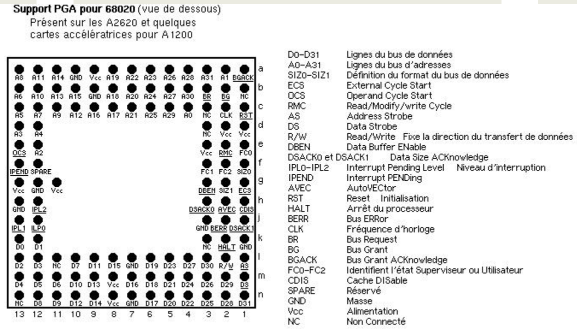
Il 68020 è il primo vero microprocessore a 32 bit e integra un bus dati e indirizzi interamente a 32 bit così come una cache istruzioni di 128 byte che permette un accesso più veloce alle routine supportate e lo rende nettamente più avanzato rispetto al 68000 e al 68010.

La sua capacità di indirizzamento è di 4 GB e integra una efficace interfaccia per dei coprocessori come il 68881/82 e la PMMU 68851.

Il 68020 si trovava installato nelle prime schede acceleratrici, nasceva come processore centrale nei primi A2500 (14,28 Mhz) o sulle schede come l'A2620 (14,28 Mhz).

Delle numerose schede acceleratrici che usavano questo processore, prodotte da aziende di terze parti, si passava da quelle economiche per A500 a quelle più costose per A2000. L'A1200 e il CD32 invece montarono la versione EC di questo processore (14,32 Mhz per la versione NTSC e 14,18 Mhz per la versione PAL).

Questo processore si trova tipicamente a frequenze tra i 14,28 e 16 Mhz però esiste in versione 12, 16, 20, 25 e 33 Mhz.



68020 PGA

Il 68020è disponibile in 4 forme:

RC 144 pin

FE 132 pin

RP 114 pin

FC 132 pin

Il 68EC020 è identico in tutto e per tutto al 68020, ma ha un indirizzamento a 24 bit anziché a 32 bit

Si trova FG o RP a 100 pin a 16 e 25 Mhz,

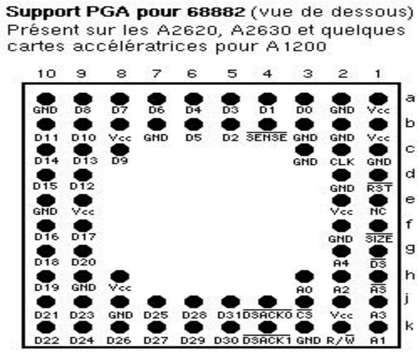
MICROPROCESSORI E COPROCESSORI: Motorola MC 68882

L'MC68882 è il successore dell'MC-68881 e supporta la stessa interfaccia del suo predecessore, ma con dei miglioramenti interni.

Sono state ottimizzate le routine di numerose operazioni per accelerare i tempi di risposta e la possibilità di effettuare più operazioni in virgola mobile simultaneamente.

Questa unità è composta da due parti: l'unità di conversione (che trasforma i dati in un formato interno a 80 bit) e l'unità aritmetica. In generale questa FPU, a parità di frequenza, opera ad una velocità 1,5 volte superiore rispetto all'MC68881.

Questo coprocessore ha una frequenza tra i 16 e 50 Mhz e si trova come RC e FN a 68 pin

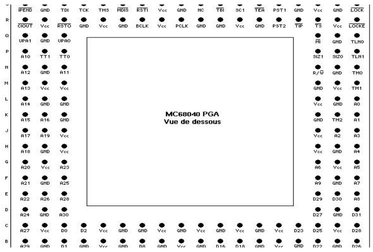


MICROPROCESSORI E COPOROCESSORI: FPU 68040 E 68060

I processori MC68040 e MC68060 integrano una FPU nello stesso processore e questa unità è una versione migliorata rispetto all'MC68882.

Da questa FPU sono state eliminate principalmente le funzioni trascendentali (seno, coseno, ecc) e complesse presenti nelle routine dei precedenti coprocessori.

La natura estremamente ottimizzata delle istruzioni di queste FPU permette loro di emulare le funzioni assenti e offrire una esecuzione molto più rapida di una 68882 in tutte le operazioni.



68040 PGA

COPROCESSORI
Intel 80287 e Intel 80287XL

L'Intel 80287 era il coprocessore originale per l'80286 e fu introdotto nel 1983.

Usa la stessa unità di esecuzione dell'8087 e perciò ha la sua stessa velocità e in alcune occasioni è anche più lento.

Questo coprocessore, come l'8087, non ha la piena compatibilità con lo standard Floating Point IEEE-754 che fu rilasciato nel 1985.

L'80287 fu progettato con tenologia NMOS e si presentava come CERDIP a 40 pin a 6, 8 e 10 Mhz e consumava sotto massimo sforzo 2400 mw.

Questo coprocessore fu sostituito dall'Intel 287XL che fu introdotto nel 1990.

L'80287 rappresentava la seconda generazione di coprocessori 287 di Intel.

Dato che è basato sul core del coprocessore 80387 ha la piena compatibilità con lo standard IEEE-754 e la stessa Intel dichiarava che le sue predtazioni erano del 50% più veloci rispetto al vecchio 80287 nei tipici benchmark come il Whetstone.

L'80287XL fu progettato con tecnologia CMOS e perciò consumava di meno rispetto alla tecnoplogia NMOS. A 12,5 Mhz il consumo era sotto sforzo di soli 675 mw, circa 1/4 rispetto al vecchio 80287.

Era disponibile come CERDIP a 40 pin o PLCC a 44 pin ad una frequenza massima di 12,5 Mhz.

Intel 80287XL

COPROCESSORI:
AMD 80C287

Questo chip, progettato da Advanced Micro Device (AMD) è l'esatta copia del vecchio Intel 80287 ed è il primo coprocessore di AMD nel 1989.

Questo coprocessore contiene l'originale micro codice dell'80287 e perciò compatibile al 100% con esso. Come viene indicato nel nome, questo coprocessore è stato progettato con tecnologia CMOS e a 12,5 Mhz consuma meno dell'Intel 80287XL.

Di questo coprocessore esiste una variante, l'80EC287 che usa un sistema intelligente per risparmiare corrente arrivando a consumi inferiori all'80C287.

L'80EC287 fu usato poi come CPU per il laptop.

L'AMD 80C287 era disponibile a 10, 12 e 16 Mhz e nel formato CERDIP a 40 pin o PLCC a 44 pin

COPROCESSORI:
Cyrix 82S87

Questo chip fu sviluppato da Cyrix e compatibile con l'80287 di Intel e nato nel 1991 quindi compatibile con lo standard IEEE-754. Ha lo stesso set di istruzioni dell'Intel 80387.

Implementa le funzioni trascendentali con lo stesso grado di accuratezza e la sua velocità è superiore al Cyrix 83D87.

Il Cyrix 82S87 è il più veloce e accurato coprocessore compatibile 287 fino ad allora disponibile.

Fu progettato con tecnologia CMOS e poteva girare da 6 a 20 Mhz.

Era disponibile come DIP a 40 pin o PLCC a 44 pin

COPROCESSORI
IIT 2C87

Questo chip era il primo clone 287 disponibile.

Fu introdotto nel mercato nel 1989 e ha la stessa velocità dell'Intel 287XL.

Il 2C87 implementa lo stesso set istruzioni dell'80387, ma non è compatibile con lo standard IEEE-754.

Questo coprocessore aveva delle funzioni extra che non avevano gli altri chip 287. Aveva 24 registri Floating Point organizzati in tre banchi di registri, aveva istruzioni aggiuntive (FSBP0, FSBP1, FSBP2) che gli permettono lo scambio tra un banco e l'altro.

Lo scopo principale di questi banchi di registri era di aiutare la quarta istruzione addizionale che aveva il 2C87 (F4x4) che faceva una completa moltiplicazione di una matrice 4x4 grazie ad un vettore 4x1, un operazione comune nelle applicazioni grafiche 3D.

Il chip era disponibile ad una velocità fino a 20 Mhz e implementava un avanzata tecnologia CMOS per un consumo sui 500 mw.

RECENSIONE GIOCHI

ALPHA-1 (Amiga, 1988, ECP)

Alpha-1 è un gioco spara e fuggi del 1988 della KSP ed è in pratica assomiglia fin troppo al gioco R-Type e lo si vede non appena si inizia a giocare.

I nemici sembrano proprio quelli del gioco della Electric Dreams, quindi le solite torrette, robot lancia missili e robot volanti rappresentati troppo simili a R-Type. Anche l'esplosione della nostra nave è fin troppo identico.

L'uso dei colori è buono, convincente, ma la sensazione di gioco sa di deja-vu.

Rimane comunque un buon titolo da giocare per chi non ha mai giocato a R-Type.

Un gioco da provare anche se potrà deludere i fan di R-Type su Amiga, dato che potrebbero ritrovarsi con un gioco troppo simile e un po meno giocabile.

Alpha-1 o R-Type?

Un livello incandescente

RECENSIONI GIOCHI

BARBARIAN (1987, 1988 — Psygnosis/Mastertronic)

Barbarian della Psygnosis su Amiga

La licenza su Barbarian ha dato il via ha una lunga serie di video giochi basati sul barbaro Conan dello scrittore fantasy Robert Howard.

I giochi usciti su questo personaggio sono molto vari e diversi malgrado abbiamo spesso lo stesso nome e spesso confonde il giocatore e nella nostra recensione vogliano parlare del gioco forse meno riuscito di questa serie.

La Psygnosis realizza un gioco arcade di genere Beat'em - Platform a scorrimento orizzontale dove dobbiamo abbattere tutti i nostri avversari che incontriamo lungo il percorso.

L'azione di gioco però è molto complicata e anche molto confusionaria perché il movimento e il combattimento sono gestisti da una serie di icone poste nella parte sottostante l'area di gioco e da questo punto di vista sembra una miscela tra Lemmings e un gioco puramente di azione e combattimento.

Destreggiarsi tra le icone è complicato perché ce ne sono davvero tante e non è indicato il loro scopo così dobbiamo andare un po' a tentoni prima di capire quello che dobbiamo usare.

Diciamo che le icone sono disegnate bene e in parte aiutano a capire cosa servono però durante uno scontro dobbiamo correre, saltare, colpire velocemente l'avversario e quindi dobbiamo spostare il joystick oi il mouse su due o tre icone molto velocemente.

Secondo noi questo sistema rende il gioco davvero frustrante per la frenesia dell'azione unita ad un iniziale shock sui comandi.

Psygnosis con la grande esperienza in Lemmings ha voluto adattare questo sistema al suo Barbarian, ma senza forse ottenere il risultato sperato.

Ai fan di Lemmings e ai fan di Conan tutto questo potrebbe alla fine piacere dopo aver preso confidenza con i comandi, ma a tutti gli altri potrebbe davvero deludere molto.

La versione per Amiga è la versione meglio riuscita grazie alla sua grafica che non solo rende l'area di gioco comprensibile, ma anche perché le icone sono ben disegnate e alcune di loro sono di facile comprensione.

La versione C-64 ha alcune icone poco intuibili

La versione per Commodore 64 ha un'area di gioco discreta e ben convertita, ma le icone sottostanti sono gestite solo dal joystick e anche se le icone sono comprensibili (dopo un pò di pratica) rende il tutto molto più complicato perché la velocità di spostamento dl joystick non è preciso come il mouse e alle volte si impappina un pochettino e la similarità di alcune icone ci faranno fare delle azioni sbagliate in men che non si dica.

La difficoltà è abbastanza buona anche perché con questo sistema di controllo è bene che gli avversari non siano troppo frenetici.

Nella versione C64 siamo riusciti a eliminare con un colpo solo un lucertole con un salto in corsa e colpo di spada.

Peccato che queste azioni siano un po ostacolate del sistema di controllo un pò atipico per questo genere di giochi, ma sicuramente innovativo.

Barbarian in versione MSX

La versione MSX 1 è un po diversa dalle altre versioni ed è molto più difficile.

Lo spostamento del personaggio a destra e sinistra viene fatto dal joystick come fosse un normale arcade, ma le altre azioni come saltare o affettare i nemici viene fatto dalle icone.

Per accedere a queste icone bisogna premere il joystick su e giù per spostarci tra le icone e l'azione si ferma perché dobbiamo prima scegliere il tipo di azione da fare e poi riprendere il cammino.

Forse è la soluzione migliore.

Graficamente la versione MSX 1 è davvero bella e ben fatta, molto lineare malgrado l'uso dei colori abbastanza monotono, ma abbiamo trovato questa versione molto più giocabile di altre conversioni a 8 bit.

La difficoltà però è molto alta.

La versione Spectrum di Babarian

La versione Spectrum è identica in tutto e per tutto alla versione per MSX 1 a parte più colori su schermo.

Tutto il resto vale quanto detto per la versione MSX e il suo sistema di controllo e stessa difficoltà.

Per concludere diamo al gioco un 6 politico per tutte le versioni che malgrado il sistema di controllo innovativo rende il gioco alla lunga frustrante e non tutti riusciranno mai a portarlo a termine.

REVenGE!

Nel prossimo numero:

* Emulare il Mac Classic
* Motorola MC68030 e Intel 80387
* Giochi

Segui i Trailer su

www.amigapage.it

E siamo giunto al termine di questo secondo numero di REVenGE!

Come avrete di certo capito, questa pubblicazione non tratta solo di giochi, ma tanto hardware per Amiga e PC e continuerà a farlo finchè ci sarà l'intenzione di far leggere al lettore tutto quello che c'è di più interessante su queste piattaforme senza dimenticarci però delle altre.

Ci sono curiosità, cose che magari tanti ignoravano e anche la parte hardware relaiva alle FPU x87 che verranno in seguito descritto permetteranno a tanti di conoscere un aspetto dei questi componenti che magari si ignoravano.

Non mancheranno tutorial soprattutto legati all'emulazione, e ovviamente recensioni di giochi.

In questo numero abbiamo recensito più giochi del solito, ma con le poche pagine a disposizione abbiamo fatto molto.

RECENSIONI GIOCHI

AFTERBURNER (1988, Activision, Atari ST)

Afterburner è una conversione per computer del Coin-Op omonimo e che è stato fatto davvero molto bene e che riprende abbastanza fedelmente l'azione arcade della sala giochi.

La versione arcade aveva il suo bel cabinato che ci dava davvero la sensazione di trovarci su un vero caccia, ma la conversione per computer e in questo caso per Atari ST è stata fatta davvero molto bene e la giocabilità c'è praticamente tutta.

Terminato il lungo e stancante caricamento siamo nella schermata delle opzioni con la musica che ci accompagna che forse è la parte più debole della conversione, ma Atari ST ha un chip audio non all'altezza della macchina.

Dal menu delle opzioni possiamo anche scegliere se giocare con musica ed effetti oppure disabitare l'uno o l'altro o entrambi.

Lo schermo di gioco è un pò piccolo non solo per la risoluzione dell'Atari ST, ma anche per la grafica su schermo che rimpicciolisce ulteriormente l'area di gioco.

Pilotare il caccia è abbastanza semplice e i colpi di mitraglia vengono spariti automaticamente e noi dobbiamo solo usare i missili a ricerca automatica del bersaglio quando questo viene localizzato dal computer di bordo.

Afterburner in tutto il suo splendore su Atari ST

Il gioco fa sfogo di parlato digitale che ci aiuta a capire quello che succede e ci avverte di pericoli immediati, ma non è sufficiente per farcelo apprezzare fino in fondo perché l'azione non è molto fluida.

Ci è sembrato proprio che l'azione scatti, ma convertire un gioco come Afterburner è sicuramente un lavoro molto complesso e cercare di riprodurre tutto su computer lo è ancora di più.

Il fatto che abbiamo cercato di rimpicciolire ulteriormente l'area di gioco effettiva può indicare una notevole difficoltà per il 68000 a muovere tutto quanto tenendo conto che il gioco è in 3D.

Malgrado questi piccoli difetti è un gioco piacevole e che ci immerge in una caccia area in 3D